# ODISEAMIX

*DJ Set temático para el aula*



PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

**Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana**

Dirección - Gerencia
**Nicolás S. Bugeda i Cabrera**

Coordinación del Nodo Territorial
**Clara Boj Tovar (UPV)**
**José Campos Alemany**
**Elena Sanmartín Hernández**

RECURSO EDUCATIVO

Textos
**Ana Ramírez | ruidoescueladj.com**

Revisión y correcciones
**Mar Dols Merle (ZEMOS98)**

Fotografías
**David Fonseca**

Diseño y maquetación
**Pedro Delgado | estornudo.es**

Traducción al valenciano
**Servicio de Traducción y Asesoramiento Lingüístico de la Dirección General de Ordenación Educativa y Política Lingüística**

Impresión y Encuadernación
**Textos y Formas**

Imágenes de obras pictóricas bajo licencia de dominio público
**Wikimedia.org**

Han contribuido con su participación durante el curso 2023/24 a los siguientes docentes y centros educativos:

**Manuel Salazar Miranda**,
IES Las Lagunas de Mijas (Málaga)

**Inmaculada Curiel López**,
IES Mercedes Labrador (Málaga)

**Francisco José Olivares Vidal**,
IES Heliche (Sevilla)

**María Florencia Troncoso García**,
IES Joaquín Romero Murube (Sevilla)

**PLANEA** es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la **Fundación Daniel y Nina Carasso** y que se articula a través de la mediación de **Pedagogías Invisibles** (Comunidad de Madrid), **PERMEA** y **UPV** (Comunitat Valenciana) y **ZEMOS98** (Andalucía).




***Esta obra está editada bajo licencia [CC by-nc-sa].***

*Los contenidos de esta publicación se pueden distribuir, copiar y remezclar citando la fuente, sin usos comerciales y manteniendo esta licencia.*

**Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2024**




CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA



Permea






UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA




ZEMOS98



Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

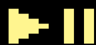
# ODISEAMIX

## *DJ Set temático para el aula*



# ÍNDICE

CUE



*Atenea se aparece a Odiseo para revelarle la isla de Ítaca.*
Giuseppe Bottani, circa 1770

# INTRODUCCIÓN

## ODISEAMIX. UN DESCUBRIMIENTO MUSICAL

Si pensáramos en cualquier odisea cinematográfica, resultaría extraño imaginar sus viajes narrativos sin su correspondiente banda sonora. Muchas imágenes se mostrarían huecas y algunas palabras se quedarían cortas. Desde esta observación, la actividad planea transformar los contenidos de diferentes asignaturas en relatos con sus propias odiseas sonoras.

¿Pero cómo crear esta odisea sonora? Localizar las canciones idóneas y saber cómo combinarlas en una sesión suele ser tarea de djs (no sólo van a clubes nocturnos para hacer bailar a la gente; también pueden contar historias). Por este motivo, el objetivo del programa consiste en la realización de una investigación a través de la música, la elaboración de un mix como banda sonora de un contenido curricular o situación de aprendizaje en el aula escogida por el grupo. Esta banda sonora funcionará como herramienta estimulante y de investigación, ayudando a profundizar sobre la temática elegida a través de la música y de la narrativa que se generará con la mezcla de diferentes canciones. Para ello, haremos uso de metodologías que reconozcan al alumnado como pieza clave de su aprendizaje. De esta manera, partiendo **de las inquietudes de los alumnos y alumnas podrán acceder y profundizar sobre diferentes conocimientos con autonomía e imaginación y con la integración de sus propias experiencias**. A lo largo de esta guía comprobaremos cómo el concepto de mezcla estará muy presente no solo en la propia elaboración del mix final sino también en el plano general de la actividad en donde el recuerdo, la curiosidad, los contenidos curriculares y la música se combinarán como rutas y odiseas hacia nuevos conocimientos.

Durante las diferentes fases del viaje, el alumnado y el equipo docente tendrán que realizar misiones de arqueología musical y trabajar en el diseño de la narrativa sonora de la historia, tareas que estarán definidas según el contenido que se haya seleccionado para estudiar. Los alumnos y alumnas se convertirán en supervisores musicales de la guerra del opio en China, del descubrimiento de las nebulosas de Caroline Herschel, de la teoría existencialista de Albert Camus o de la poesía de María Zambrano. Cualquier área de conocimiento podrá convertirse en el fermento de una nueva odisea sonora.

Como colofón, cada grupo realizará su mix temático en directo, momento en el que compartirán su creación, trucos y técnicas de mezcla aprendidas a lo largo del curso con el resto de compañeros y compañeras para el guateque final (porque también nos gusta bailar, pensar y aprender al mismo tiempo).




## GUÍA DIRIGIDA A DOCENTES

La actividad está diseñada para llevarse a cabo en **enseñanzas secundarias, bachilleratos, FP y para cualquier persona interesada en realizar una investigación a través de la música.** Sin necesidad de conocimientos previos, los participantes aprenderán a utilizar una controladora de dj y a combinar canciones de diferentes estilos. El reto será encontrar la música que pueda estar relacionada con la temática escogida para llevar a cabo la investigación.

## OBJETIVOS

- Mostrar y hacer uso de la capacidad investigativa y educativa de la música para el estudio de otras materias.
- Fomentar la utilización de la música como artefacto comunicativo, entrenando la capacidad imaginativa de los alumnos a través de la metáfora y la sinestesia musical.
- Activar la percepción sonora de los participantes, mediante el aprendizaje de un modo de escucha más crítico y analítico.
- Generar nuevas actitudes y pensamientos respecto a cuestiones sociales, culturales y políticas a través del sonido.
- Ampliar los contextos a los que suele estar asociada la figura del dj.

# EQUIPAMIENTO

Para poder llevar a cabo la actividad en las aulas será necesario disponer de:

- 1 ordenador o portátil.
- 1 controladora de dj (caso práctico DDJ 200).
- 1 app de dj gratuita (caso práctico Rekordbox).
- 5 auriculares (en caso de que sea una actividad grupal. Si es individual con un auricular será suficiente).
- 1 splitter de audio minijack con 5 salidas (solo necesario para trabajar en grupo).
- 1 cable RCA-minijack o RCA-RCA
- 1 altavoz o pareja de altavoces con conexión minijack o RCA

Además se recomienda que el ordenador (de mesa o portátil) cuente con estas características técnicas:

- Sistema operativo: Si es Windows, mínimo Windows 10. Si es Mac, mínimo Monterey 12
- CPU: Minimo Intel Core i3 o i5
- Memoria: Mínimo 8 GB de memoria
- Disco duro/SSD: 2GB de espacio libre en el disco duro
- Conexión a Internet de banda ancha.





*Ulises implorando la ayuda de Nausicaa.*
Pierre Henri de Valenciennes, 1790

# ACTIVIDAD

## ESCOGER UNA TEMÁTICA

### *Debate en el aula*

¿Qué contenidos estamos viendo en el aula en el momento en que vamos a dar comienzo a esta actividad? Además de tener en cuenta los contenidos didácticos que se estén revisando al iniciar ODISEAMIX, el alumnado decidirá en equipo qué contenidos son los que más les interesan. Uno de los momentos más complejos a la hora de iniciar una investigación es precisamente este instante. ¿Dónde pongo el foco? ¿Qué me da curiosidad? Entre profesorado y estudiantes esta tarea podrá extenderse a lo largo de varias clases, teniendo en cuenta diversos aspectos como podrán ser:

- Los contenidos que se estén viendo en clase en ese momento
- Los intereses del estudiantado y/o participantes
- Los conocimientos que ya se tengan sobre algunos temas
- Las canciones que ya conozcamos que puedan asociarse a una temática

Poder ponerle banda sonora a diferentes especies de plantas que rodeen el instituto, al hecho histórico que estén aprendiendo en ese momento o a unas ecuaciones difíciles de memorizar, ayudará no solo a descubrir las canciones que podrán conectarse con estos hechos tan diversos como a profundizar sobre las propias asignaturas.

Para comenzar una investigación es recomendable definir al principio un objetivo, un tema concreto sobre el que iremos descubriendo datos y referencias que nos ayudarán a comprender mejor la temática que hayamos escogido. Sin embargo, **estar abiertos a que la temática de la investigación se pueda ir transformando a lo largo de la actividad podrá hacer más divertida esta tarea, siempre y cuando hayamos decidido al menos un ámbito.** En esta ocasión, se podrá comenzar la temática desde un centro más abierto, como podrá ser por ejemplo simplemente definir la asignatura a nivel general, para que luego mediante el trabajo del mapa temático, el alumnado junto con el equipo docente puedan ir concretando el título de su investigación.

Sea como sea, a partir de una idea cerrada o permitiendo que la propia investigación vaya definiendo el trabajo de búsqueda, utilizaremos dos herramientas que nos ayudarán en el proceso para recopilar referencias de diversos ámbitos.



*«El primer dispositivo cultural fue probablemente un recipiente... Muchos teóricos creen que los primeros inventos culturales deben haber sido un contenedor para recoger productos recolectados y algún tipo de canguro o portador de red».*

Ursula K. Le Guin.

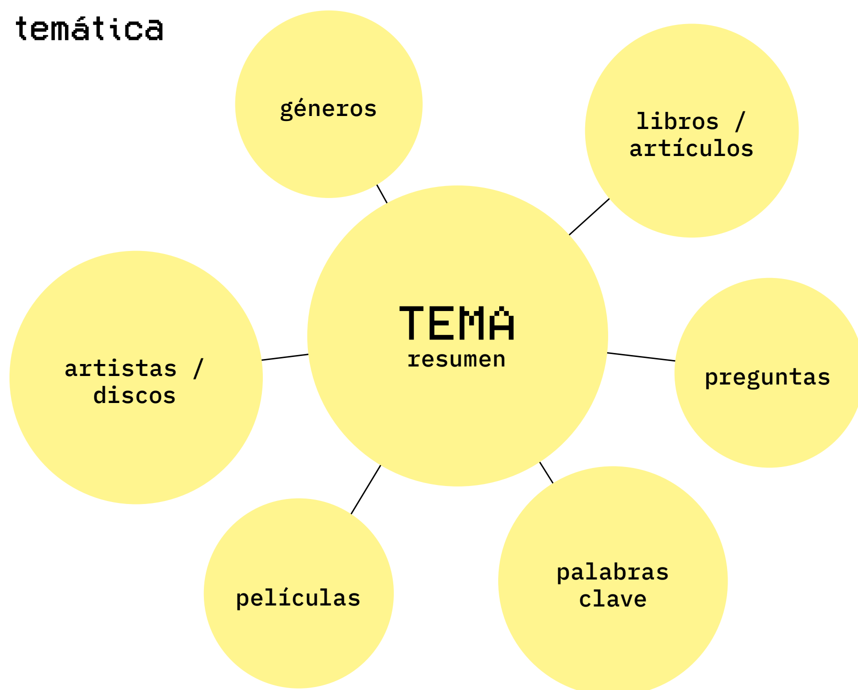
# *El mapa temático: Recordar y recolectar*

Después de haber decidido nuestra temática es el momento de recopilar (recolectar y no cazar) todas aquellas referencias que pueden ayudarnos a realizar nuestra investigación y crear nuestro mix. El primer dispositivo cultural del que nos habla Ursula K. LeGuin en su ensayo *"La teoría de la bolsa como origen de ficción"* se trata de un recipiente, un contenedor que según la autora se convierte en un artefacto para la creación de historias. **Rechazando el determinismo de una investigación lineal y cerrada propia del cazador, esta bolsa de fragmentos culturales funciona como una herramienta de recolección, inspiración y creación elástica**, que como ya vimos en el apartado anterior, podrá ayudarnos a concretar o descubrir vínculos desconocidos de la temática con artefactos y relatos muy diferentes.

En el caso práctico llevado a cabo en los centros de secundaria se facilitó una plantilla modificable en Canva, un mapa temático que constituyó nuestra bolsa de transporte y diario de trabajo.

*«Si algo que hacen los humanos es poner algo que desean, porque es útil, comestible o hermoso, en una bolsa, una canasta, o un trozo de corteza u hoja enrollada, o una red tejida con tu propio cabello o con lo que tengas, y luego te lo llevas a casa contigo, y entonces el hogar es otro tipo de bolsa o bolsa más grande, un contenedor para personas, y luego sacas lo que recogiste y lo comes o lo compartes o lo guardas para el invierno en un contenedor de soldados o lo pones en el atado de medicinas o en el santuario o en el museo, el lugar sagrado, el área que contiene lo que es sagrado, y luego, al día siguiente, probablemente hagas lo mismo nuevamente— si hacer eso es humano, si eso es lo que se necesita, entonces soy un ser humano después de todo. Totalmente, libremente, alegremente, por primera vez».*

## La temática




Si nuestro tema está claramente definido, podremos comenzar este esquema desde el centro realizando un resumen de la temática para que podamos ir descubriendo los contenidos que puedan tener algún tipo de relación. En el caso de que no hayamos definido el objeto de nuestra investigación, podremos salir a recolectar o recuperar referencias sobre las que nos gustaría trabajar. Para la actividad ODISEAMIX esta bolsa de viaje estará compuesta de **discos, artistas, géneros, películas, palabras clave, preguntas, libros o artículos**. Estas categorías propuestas son una orientación, una regla del juego que podrá ser modificable siempre que se desee, ya que se trata de que el mapa y los contenidos que hayamos ido recopilando nos vayan ayudando en nuestro proceso de búsqueda de canciones y de elaboración de una narrativa para la sesión.

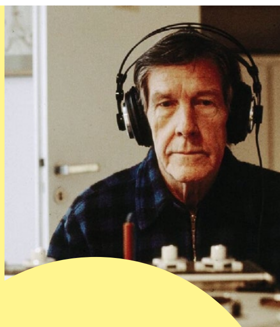
Como ejemplo para trabajar en el aula, se planteó un mapa de referencia cuya temática central giraba en torno a la inteligencia artificial. La idea sobre la que surgió el trabajar sobre esta temática surgió con motivo de un género musical, el IDM (*intelligent dance music*). A partir de ahí, se comenzó un trabajo de recuperación de recuerdos y de recolección de nuevas referencias.

Comenzar desde el recuerdo, desde la propia experiencia, puede regalarnos los primeros contenidos de nuestra primera bolsa de viaje que iremos completando con las nuevas referencias que vayamos conociendo a lo largo del proceso de investigación. Se recomienda por tanto, partir de los recuerdos de docentes y alumnado para ubicar el mix en su propia experiencia y conocimientos.

# La temática

## GÉNEROS

- IDM
- Clásica
- Música concreta
- Techno
- Psicodelia
- …

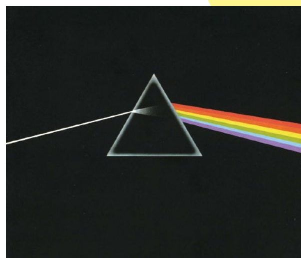


## PELÍCULAS

- Ghost in the shell
- Matrix
- …



# INTELIGENCIA ARTIFICIAL



## PREGUNTAS

- ¿Cómo nos afecta la inteligencia artificial?
- ¿Qué es la inteligencia?
- ¿Qué música se ha hecho con inteligencia artificial?
- …

## ARTISTAS/DISCOS

- Boards of Canada
- Aphex Twin
- John Cage
- Pink Floyd
- …






## PALABRAS CLAVE

- #tecnología
- #algoritmo
- #inteligencia
- #azar
- #máquina
- #distopía
- #futuro
- …

ARQUEOLOGÍA MUSICAL

# *Escapar del algoritmo*

Nuestro día a día está determinado por los algoritmos. Cookies, anuncios de recomendaciones, productos que nos siguen la pista y una infinidad de enlaces que olfatean nuestro rastro y han conseguido infiltrarse en nuestras decisiones, búsquedas y selecciones musicales.

Plataformas como Spotify y Youtube nos crean listas de recomendaciones y nuevos lanzamientos en base a nuestros gustos. Algo que en un principio podría parecer un regalo muestra su cara más aburrida tras un uso continuo. El círculo cerrado que plantean estas plataformas a través de sus algoritmos parecen llevar siempre a las mismas canciones. Millones de usuarios que reciben recomendaciones muy similares exceptuando aquellas que nosotros mismos le mostramos al programa, conlleva que tras un tiempo estos algoritmos resulten repetitivos y limitantes.

¿Cómo escapar del algoritmo? ¿Cómo podemos hacer una verdadera labor de arqueología musical? Aunque cada vez resulte más dificil adentrarnos en el agujero negro de internet, existen formas para despitar a estas reglas numéricas que nos persiguen. Se trata de que seamos capaces de dar con otro tipo de referencias: discos ocultos o aquellos ya conocidos en los que podamos encontrarnos con las canciones que siguen teniendo pocas escuchas. A continuación descubriremos diferentes herramientas para que podamos conocer estilos, discos y canciones hasta ahora desconocidas por el alumnado. En todas estas herramientas utilizaremos la metodología de “tirar del hilo”.

1. Localizamos a un usuario que haya publicado la canción que nos gusta en una lista de reproducción.
2. Revisaremos el resto de canciones que compongan la lista independientemente de la plataforma que estemos utilizando (discogs, spotify, youtube, bandcamp…)
3. También podremos ver el género bajo el que está catalogado ese disco o canción para buscar otros géneros parecidos o investigar más referencias sobre ese estilo.

De esta manera trabajaremos la búsqueda de nuevas canciones desde el rizoma evitando el algoritmo. Tomando como punto de partida una canción que nos guste conseguiremos llegar a otras desconocidas gracias a las selecciones musicales que han elaborado otras personas.

# *Una genealogía de lo musical*

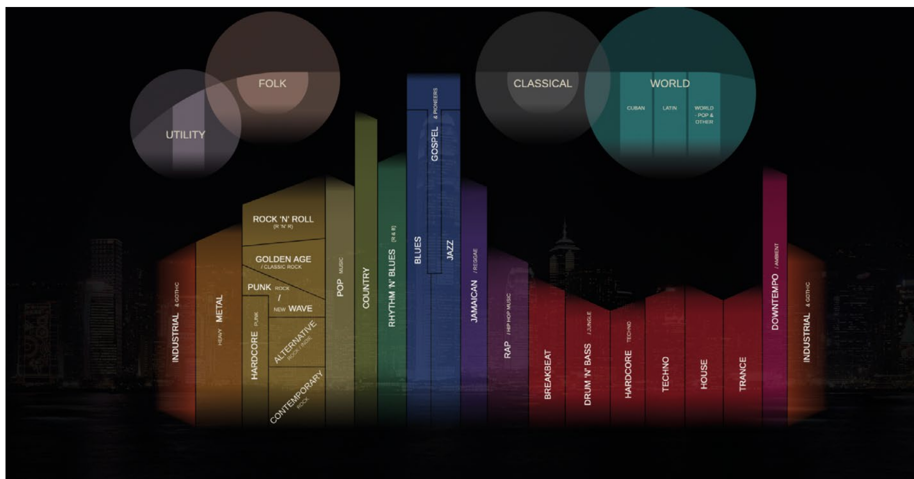
¿De dónde procede el *drum & bass*? ¿Y qué es la música concreta? ¿Puede tener alguna conexión la música electrónica con el soul?

Siguiendo con nuestro "tirar del hilo", cada vez que descubrimos un género musical tenemos la posibilidad de investigar su procedencia para conocer su genealogía de estilos inesperados.

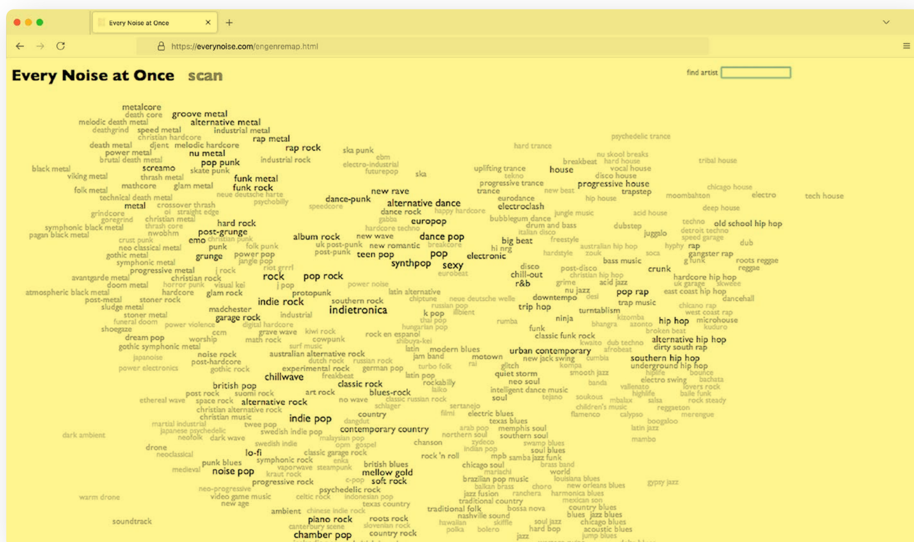
Musicmap y Everynoise son dos experimentos de **mapas de genealogías musicales diseñados para descubrir la historia de los diferentes géneros, descubrir nueva música y facilitar una base de datos musical online y gratuita**.

En el caso de **Musicmap** accedemos a un inmenso mapa dividido por colores y marcado por décadas que nos muestra una infinidad de estilos interconectados. Una maraña de líneas y flechas que conforme vamos avanzando de década se van haciendo más complejas. Esta página es un tesoro para quienes deseen conocer la historia de los géneros más populares. Cada género además de mostrar sus conexiones con otros estilos viene siempre con una pequeña descripción y playlist de artistas más representativos.






En el caso de **Everynoise** nos encontramos con una idea similar maquetada de manera diferente, más parecida a la bolsa de viaje de Ursula K. LeGuin, o en el caso de **Ishkur's guide**, su creador se centra en la música electrónica estableciendo el inicio de este amplísimo género en 1900 con los experimentos que se realizaban en radio para desplegar una interminable lista de subgéneros electrónicos hasta la actualidad. Revisar estos mapas con el alumnado mostrará el hibridismo cultural de la música, las conexiones impensables entre géneros y territorios que aparentemente pueden parecer ser completamente diferentes.



# *La radio como lugar de investigación*

Si en el caso anterior estábamos hablando sobre cómo hurgar en el pasado, descubrir los antepasados de cada estilo musical, ahora toca analizar otro medio en el que los hallazgos musicales van a mezclar su temporalidad, la radio. Podremos encontrar tanto reliquias del pasado como novísimos lanzamientos seleccionados por melómanos y productores. Cualquier plataforma es válida. El hábito quizás sea lo más importante. Escuchar la radio en ratos libres, de fondo mientras trabajamos o estudiamos, puede hacer aparecer una nueva canción que nos guste.

En el caso de que queramos descubrir el nombre de una canción al instante siempre podremos hacer uso de la aplicación de móvil **Shazam**, aunque generalmente podremos acceder posteriormente a los tracklist o listas de canciones del programa en que hayamos escuchado la canción que queremos localizar.

**A continuación se detallan algunos enlaces y recursos de interés utilizados para el desarrollo de la actividad de arqueología musical:**

- **DISCOGS**
  Base de datos músical y mercado de vinilos. Tiene un catálogo inmenso ordenado por décadas, países y géneros. Se encuentran rarezas y es perfecta para trabajos de investigación de estilos más antiguos.

- **YOUTUBE**
  Plataforma de escucha. Estupenda para acceder a vinilos antiguos y nuevas referencias.

- **SPOTIFY**
  Plataforma de escucha. Gran catálogo musical con listas muy variadas y novedades.

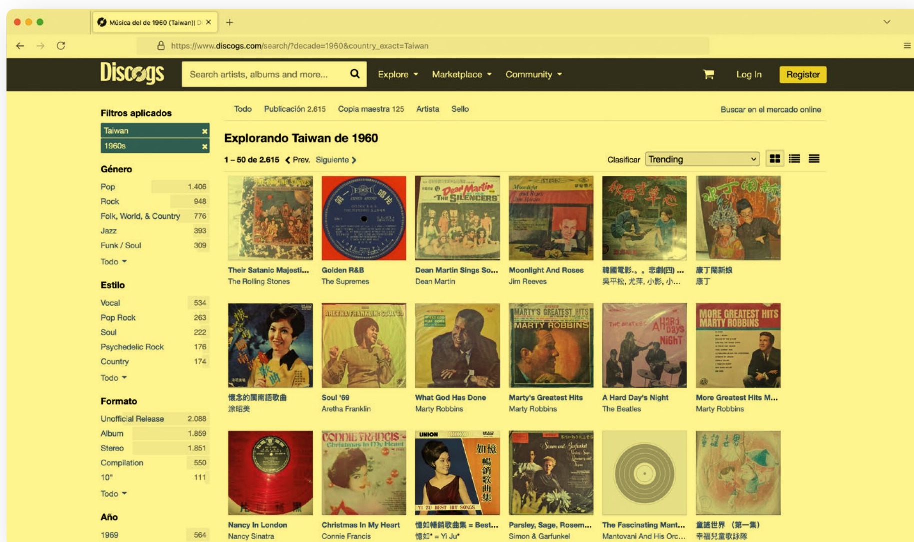
- **MIXESDB**
  Tracklist de sesiones de djs.

- **MIXCLOUD**
  Plataforma de escucha de sesiones.

- **SOUNDCLOUD**
  Plataforma de escucha de sesiones y canciones.

- **BANDCAMP**
  Tienda digital. Música variada. Puedes escuchar los temas completos y las etiquetas de géneros son muy útiles.

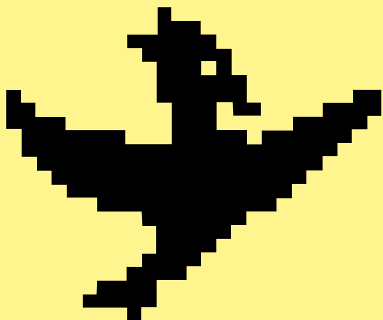
- **NTS RADIO**
  Radio online. Buen sistema de búsqueda por géneros y muy ecléctica.




# *Paisajes sonoros online*

Un paisaje sonoro hace referencia a cualquier sonido que podamos asociar a un lugar, momento o actividad concreta. En el caso del mix, este recurso puede resultarnos de gran ayuda para ubicar más claramente una canción o un pasaje de la sesión. Un ejemplo sería crear el paisaje sonoro de una tormenta, en donde habitan diferentes sonidos aislados que conforman ese horizonte sonoro. Compuesto por truenos más graves, algo de viento, lluvia leve y algún que otro rayo, las partes diferentes de una tormenta pueden ser reguladas a través de la herramienta **MyNoise**, un generador de sonidos online creado por el ingeniero de sonido Stéphane Pigeon. La herramienta es gratuita para los primeros cinco audios que se deseen descargar.





*Odiseo y Polifemo (detalle).*
Arnold Böcklin, 1896

BIBLIOTECA

# Descarga

¿Cómo descargo la música? Son numerosas las herramientas que podemos utilizar para conseguir canciones libres de derechos de autor y comenzar a crear nuestra colección. A continuación un listado de las cuatro herramientas en las que podremos encontrar la materia prima de nuestros mixes:*

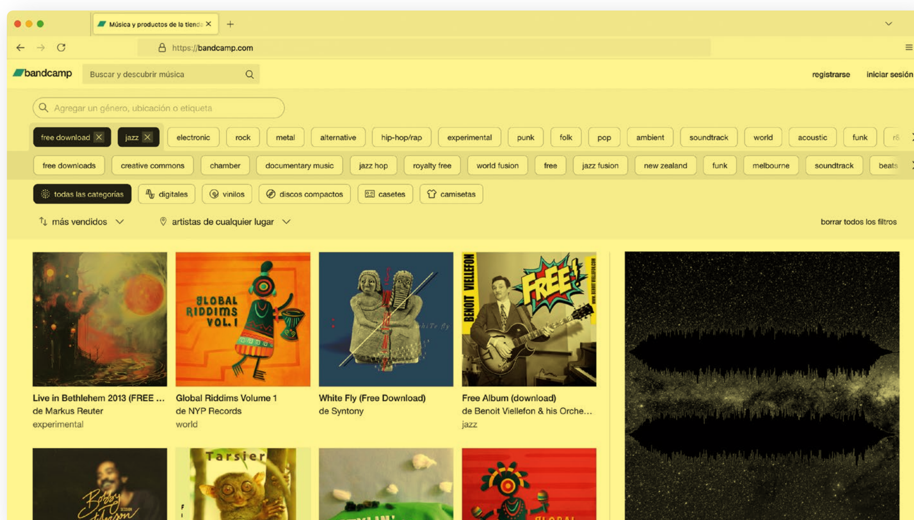
- **BANDCAMP**. Plataforma citada ya en el apartado de arqueología musical. Podemos buscar directamente aquellas canciones que estén etiquetadas como descarga gratuita.

- **SOUNDCLOUD**. También la hemos citado previamente e igualmente podemos hacer una búsqueda de aquellos temas que puedan descargarse sin coste.

- **JAMENDO**. Comunidad donde los artistas y oyentes pueden compartir y descargar sus canciones gratis.

- **SOULSEEK**. Una aplicación que funciona como red de intercambio de archivos y que fue creada para fomentar el intercambio de música de dominio público de artistas independientes.

(*) No respaldamos el intercambio de materiales protegidos por derechos autor que puedan realizarse mediante el uso de estas plataformas.



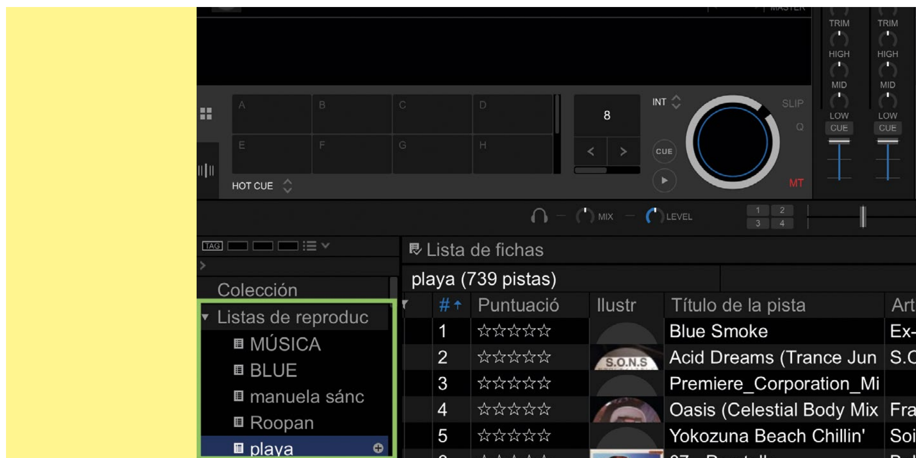
### ¿QUÉ FORMATO UTILIZO?

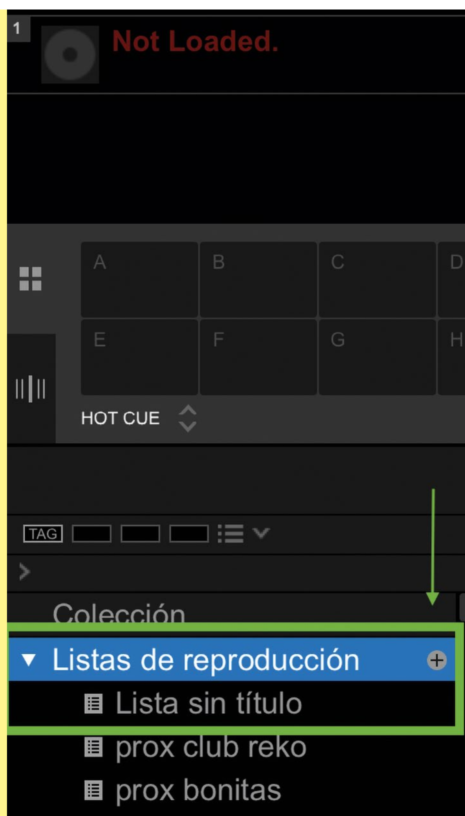
Los archivos de audio pueden ser de varios tipos (WAV, FLAC, AIFF, ALAC, MP3...). El más conocido de todos ellos es el .mp3, un formato de compresión que gracias a su algoritmo nos permite reducir el espacio que ocupan nuestros audios en el disco duro. Por este motivo se recomienda para la actividad los archivos en formato .mp3 con una frecuencia de muestreo a 320 kbps. Frecuencias de muestreo como 128 o 192 no son recomendables por la pérdida de calidad en el sonido (Si cuando descargues el archivo no tienes opción a seleccionar la frecuencia de muestreo, confía en tu oído ¿Te suena bien? Si dudas respondiendo esta pregunta probablemente el archivo no tenga la calidad suficiente como para reproducir todas las frecuencias que componen el audio. Intenta localizar otra versión o cambiar por otra canción).

## *La colección de Rekordbox y los metadatos*

Cuando tengamos todas nuestras canciones descargadas pasaremos a ordenar nuestros archivos en la colección de Rekordbox (*puedes saltar a la página 31 para entender mejor Rekordbox y asegurarte de que lo configuras correctamente*). Es muy importante mantener presente que Rekordbox no crea una copia de los archivos. El programa acude a la ruta de alojamiento de la canción, por lo que una vez hayamos incluido el archivo en nuestra colección de Rekordbox no podremos cambiarlo de ubicación, ya que el programa no podrá encontrarlo. Por ese motivo, se recomienda **crear una carpeta "Música" en el ordenador que se utilice para el desarrollo de la actividad**, para que esa carpeta sea el alojamiento de todas las canciones que se vayan descargando. De esta manera la carpeta de descargas la iremos vaciando conforme vayamos trasladando nuestra música a la carpeta que hayamos establecido como principal.

Una vez tengamos la carpeta Música con algunas canciones podremos incluirla en Rekordbox como una lista de reproducción. Para realizar esto simplemente tenemos que coger la carpeta y arrastrarla a la parte izquierda del programa, en el apartado listas de reproducción. El programa creará automáticamente una lista de reproducción que llevará por título el mismo que la carpeta y desde ahí podremos comenzar a ordenar nuestras canciones.




La ordenación por listas de reproducción ayuda mucho a poder separar las diferentes sesiones y trabajos que se vayan realizando con los alumnos. **Así cada alumno podrá crear su propia lista de reproducción para luego crear otra que lleve por título la temática escogida para la sesión.** De esta manera se podrán tener tantas listas de reproducción como sean necesarias sin tener que duplicar archivos. Tan pronto las canciones aparezcan en la colección de Rekordbox se podrá incluir en todas las listas de reproducción que se desee. Para crear una nueva lista hay que hacer click en el apartado listas de reproducción para que aparezca el símbolo "+" y haremos click en él para que el programa pueda crear una nueva playlist. Para cambiar el nombre de playlist simplemente habrá que hacer click en la nueva lista y escribir el título que deseemos.

Una vez hayamos creado nuestras listas, podremos también etiquetar las canciones como mejor consideremos. Como categorías principales tenemos las siguientes metadatos:

- **Título:** Debe de ser claro y no tener información que entorpezca a la hora de su búsqueda. Aquí podemos indicar si se trata de algún tipo de remix o si es la canción original.

- **Artista:** No confundir con el nombre de álbum o artista de remix.

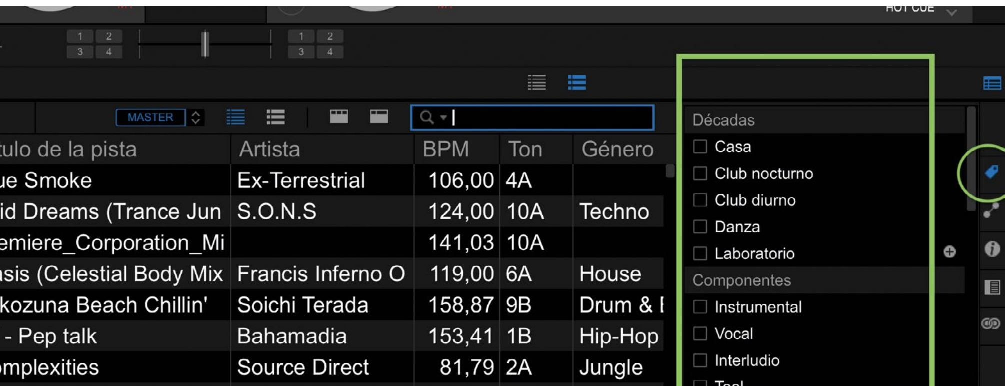
- **Rating:** Con un rango del 1 al 5, es la categoría que utilizaremos para indicar la intensidad de cada canción. Recuperaremos esta categoría cuando trabajemos la narratividad de la sesión.

- **BPM:** El indicador de velocidad de la canción. Generado de manera automática por el programa.

- **Tono:** Indicador de tonalidad de la canción. Generado de manera automática por el programa.

- **Género:** El estilo de la canción. Se recomienda escribir el género que consideremos al que pertenece la canción y en caso de que no lo conozcamos, podremos hacer una búsqueda en internet para detallarlo.

- **Mytag:** Listado de etiquetas subjetivas en Rekordbox. Estas etiquetas son muy útiles para poder trazar diferentes líneas narrativas. Para editarlas tendremos que hacer click en el icono de la etiqueta que aparece en la parte inferior derecha del programa. Se desplegarán unos listados con apartados modificables que podremos editar según nuestra temática. Una vez editados, podremos asignarles a cada una de nuestras canciones etiquetas diferentes.



# NARRATIVA

Después de establecer la temática y de realizar la descarga de nuestras canciones comenzaremos a desarrollar la narrativa de la sesión. De manera muy simple, la narrativa podría hacer referencia al recurso estilístico que utilizaremos para decidir en qué orden reproduciremos las canciones. Nos referimos **al tratamiento que vamos a darle al contenido de nuestra historia: la yuxtaposición que haremos de las diferentes canciones y sonidos que vamos a utilizar en nuestra sesión**. De la misma manera que cuando se realiza la edición de una película o documental la técnica estilística de la edición crea un mensaje concreto, con la narrativa en las sesiones de djs ocurre algo parecido. La canción que pondremos antes o después de otra cambiará por completo la intención de la sesión. Es por eso que recomendamos para la realización de la actividad escoger previamente un tratamiento concreto para la narración de la sesión. A continuación se explicarán diferentes tipos de narrativas según el criterio que utilicemos.

## *Narrativa de intensidad*

Esta narrativa se regirá únicamente por la intensidad (el rating) que le hayamos asignado a cada canción. Como ya comentamos en el apartado de biblioteca asociados a los metadatos, la intensidad se puede indicar en la canción a través de un etiquetado de número de estrellas que van del 1 al 5. El 1 será la intensidad más suave y el 5 la más fuerte. De esta manera **clasificaremos todas nuestras canciones según su tipo de intensidad**.

Una vez hayamos realizado esta tarea, el siguiente paso será realizar un esquema que nos ayude a ver cómo hacer progresar esa intensidad. No siempre tendremos que ir de más a menos. El hilo narrativo de intensidad adoptará la forma que consideremos que mejor casa con la temática que hayamos escogido o lo que queremos destacar más de la temática.

### LA NARRATIVA - OPCIÓN 1

1. Primero etiquetaremos las canciones a través del metadato rating del 1 al 5 según la intensidad que consideramos que tiene en relación con las demás.*

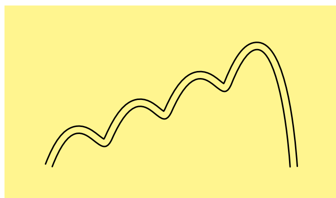
cluding the track selected.

| Rating | Artwork | Track Title | Artist | Album | Genre |
|---|---|---|---|---|---|
| ★★★☆☆ | | Hai Rama | AR Rahman | Rangeela | Bollywo |
| ★★★★★ | TAMIL CLUB | A.R. Rahman - Ha | WAJANG / Big Br | Siu Mata - Tamil C | Bolliwoo |
| ★★★★☆ | | That Track (Rewir | Roza Terenzi | Modern Bliss | House |

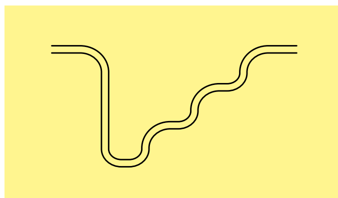
* TRUCO: Identifica tu canción más suave y la más fuerte para que tengas la intensidad 1 y 5 definida. Así te resultará más fácil etiquetar el resto.

2. Cuando hayas identificado la intensidad de tus canciones, dibuja el esquema de intensidad que te ayude a darle una estructura a la sesión teniendo en cuenta las intensidades que tienes en tu playlist. Aquí tienes algunos ejemplos pero puedes hacer el tuyo:

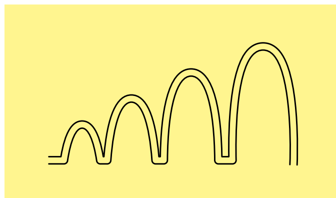
**EJEMPLO 1**



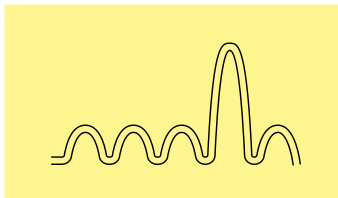
**EJEMPLO 2**



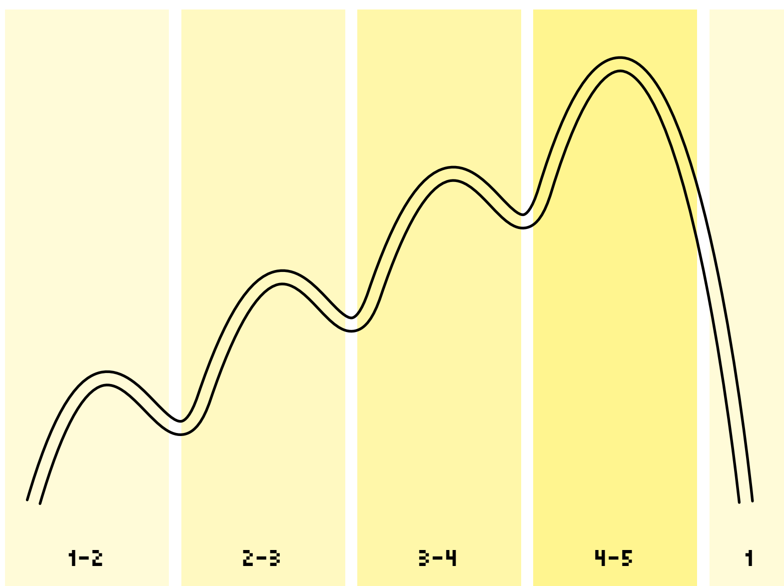
**EJEMPLO 3**



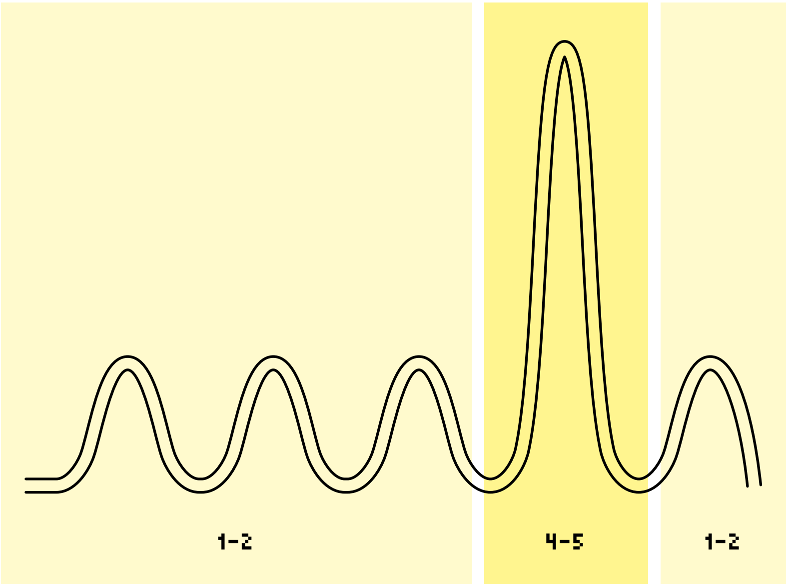
**EJEMPLO 4**



**EJEMPLO 1**

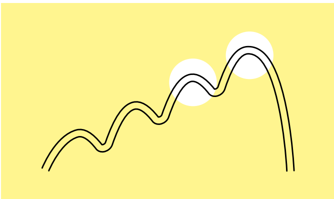


**EJEMPLO 4**

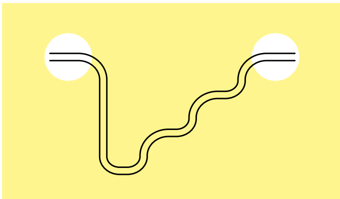



3. Decide qué canciones serán los climax de tu sesión, los puntos fuertes. Puedes tener varios o sólo uno dependiendo de la temática de tu sesión y la estructura que hayas decidido. Después selecciona el resto de canciones y empieza a elaborar el orden en qué irán.

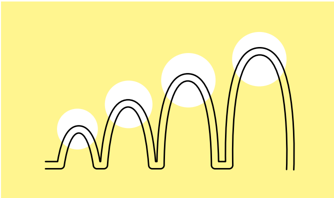
**EJEMPLO 1**



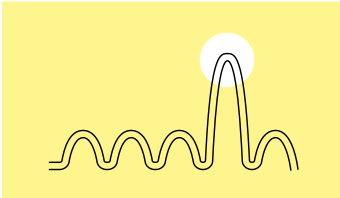
**EJEMPLO 2**



**EJEMPLO 3**



**EJEMPLO 4**



# *Narrativa de etiquetas*

Este tipo de narrativa trabaja desde el metadato “mytag” que nombramos en el apartado de biblioteca. El primer paso será retomar la lista de palabras clave que realizamos en el mapa de la temática. Dependiendo de los subtemas principales que encontremos en común en esas palabras clave, comenzaremos a editar los apartados de mytag según el contenido de nuestra sesión. Por ejemplo, una sesión cuya temática principal sean las plantas podrá trabajar varias líneas de conceptos. Podremos elaborar una categoría de mytag que divida las canciones según la estación del año y otra categoría según especies cercanas al centro educativo en el que se vaya a llevar a cabo la actividad. De esta manera estableceremos dos lineas de etiquetado que después podremos combinar en la sesión, que evolucionará según las estaciones del año y que mostrará las plantas más representativas de cada estación. Aunque todas las narrativas impliquen un trabajo de análisis y ordenación subjetivo, en este caso el progreso de la sesión estará más abierto y dependerá de las metáforas y palabras clave que hayamos escogido para dar un tratamiento concreto a la temática.

**A continuación algunos ejemplos y pasos a seguir:**

## LA NARRATIVA - OPCIÓN 2

1. Primero pensaremos en las etiquetas, palabras con las que queremos clasificar las canciones. Cada temática tendrá sus propias palabras. Algunos ejemplos:

### PLANTAS

- Etiquetas de estaciones (otoño, invierno, primavera, verano)
- Etiquetas de especies cercanas (naranjo, jara, olivo…)

### FIESTA POPULAR

- Etiquetas de décadas (50, 60, 70, 80, 90, 20)
- Etiquetas de zonas geográficas (continentes, países…)

### FLAMENCO

- Etiquetas de décadas (50, 60, 70, 80, 90, 20)
- Etiquetas de palos (seguidillas, tangos, rumba…)

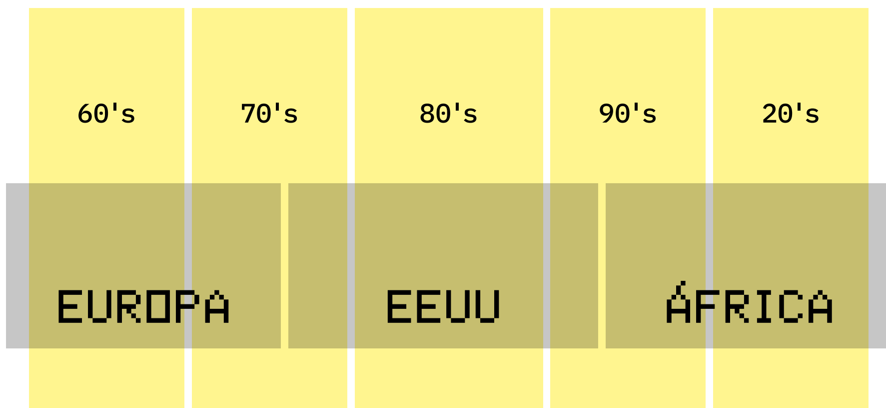
***RECOMENDACIÓN**: Intenta establecer dos lineas de trabajo, por ejemplo una progresión temporal a la vez que cambias de zona geográfica. Se trata de crear un itinerario, una ruta musical.

2. Después añade esas etiquetas en el apartado "mytag" de rekordbox. Situado en la parte derecha del programa. Cambia el nombre de las etiquetas que aparezcan para que puedas poner las tuyas.



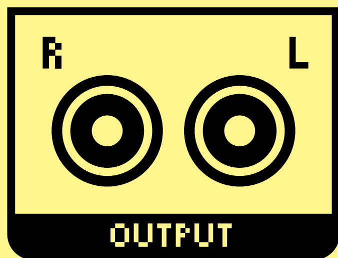

3. Dibuja tu esquema narrativo de sesión teniendo en cuenta las categorías que has definido. Puedes superponer varias categorías si has establecido dos líneas de trabajo. En base a tu esquema narrativo comienza a filtrar las canciones que creas pueden llevarse mejor.

**EJEMPLO 1**




# *Narrativas combinadas*

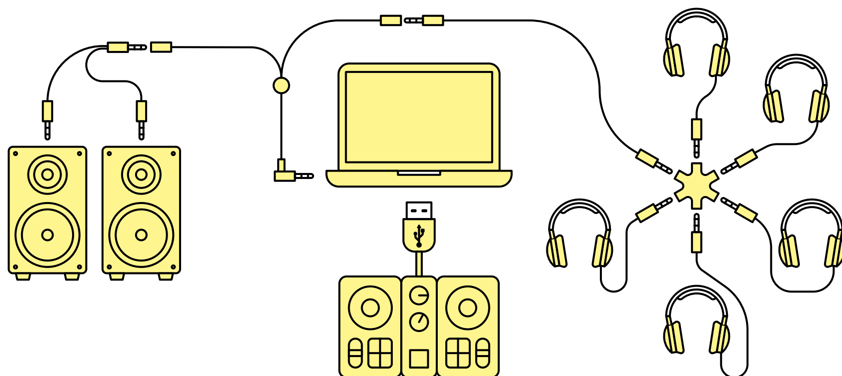
En este tipo de narrativa se podrán combinar las etiquetas junto con la intensidad de las canciones. Un ejemplo será utilizar el caso planteado en la última gráfica en el que además de que se vaya mostrando una evolución de un género concreto a lo largo de los años y en base a diferentes procedencias, se le podrá añadir el parámetro de la intensidad para que la sesión muestre diferentes territorios y periodos a la vez que genera una progresión en base a la fuerza de las canciones.




*Circe ofreciendo la copa a Odiseo (detalle).*
John William Waterhouse, 1891

# Cableando los equipos

## ESQUEMA DE CONEXIONES



Antes de encender ningún dispositivo, conecta todos los equipos tal y como aparece en el esquema de conexiones. Una vez conectados todos los materiales, enciende el ordenador y abre el programa de dj **Rekordbox**.

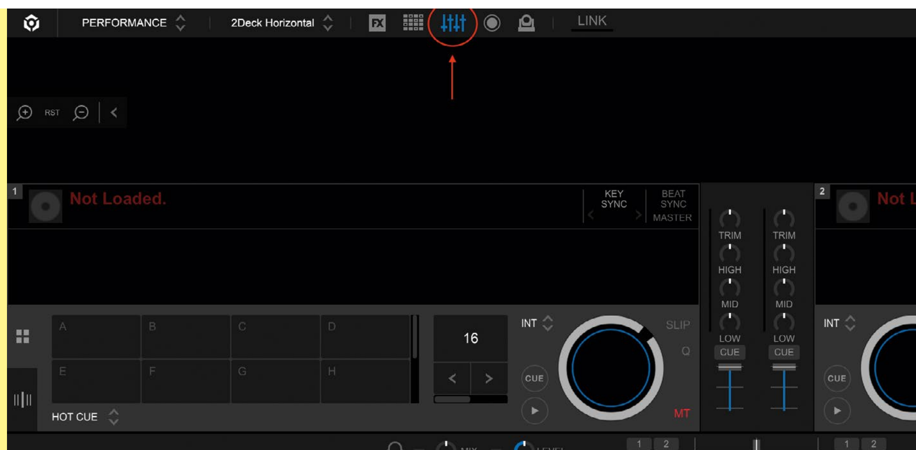
# Configurando Rekordbox

Si tienes tu controladora conectada deberías ver en la pantalla algo similar a lo que aparece en la imagen a continuación. Ten en cuenta que las nuevas versiones pueden suponer algunos cambios en la interfaz.

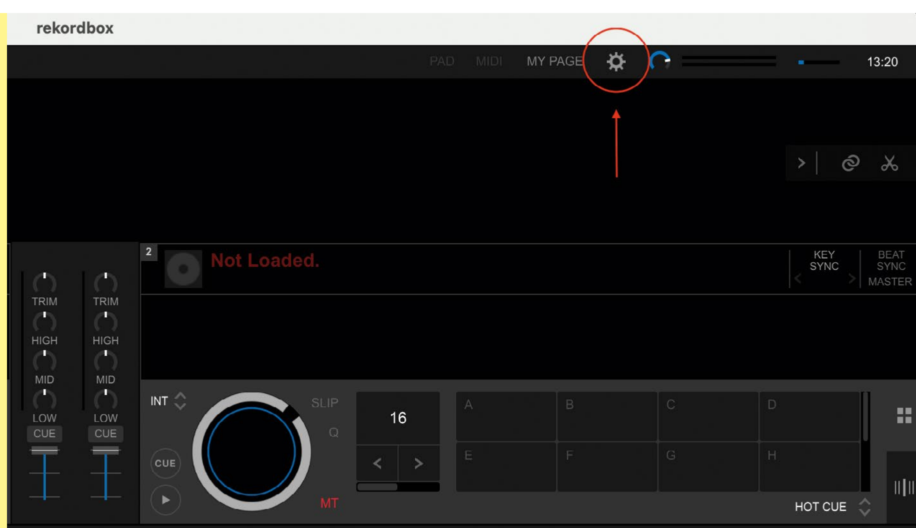


Para poder hacer mejor uso del programa vamos a configurar las siguientes opciones:

- Mostrar la mesa de mezclas a través de la parte superior izquierda, pulsando el símbolo marcado en la circunferencia.



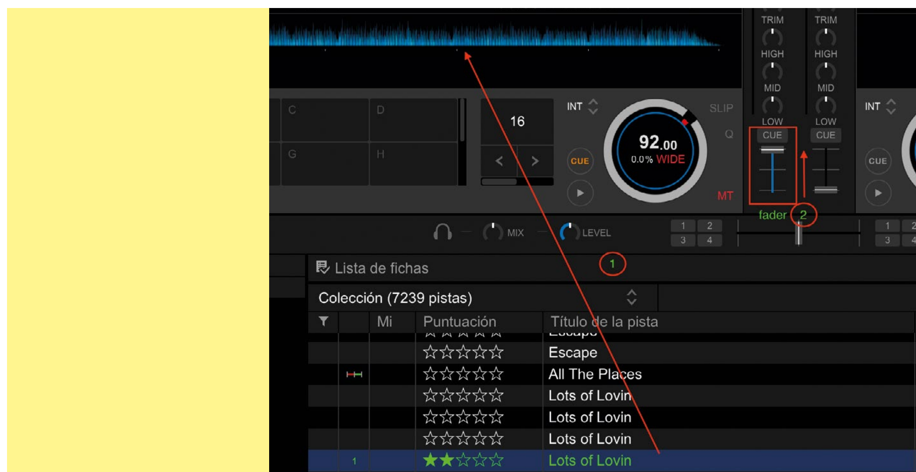

- Aumentar el tamaño de texto (por defecto viene muy pequeño). A esta configuración accederemos a través de la rueda de preferencias situada en la parte derecha superior del programa.



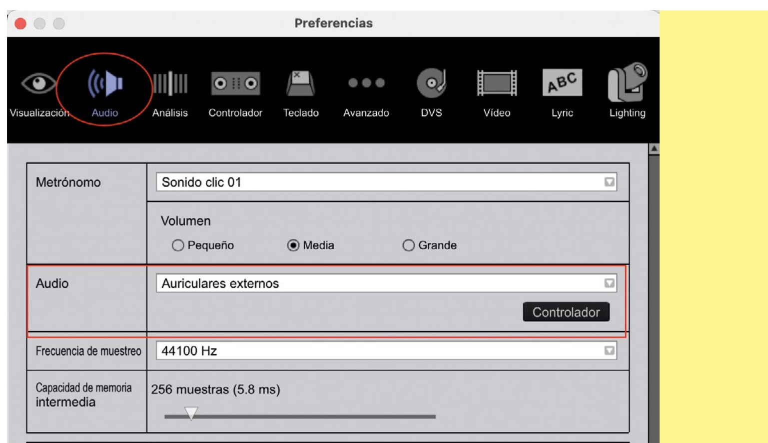
- Una vez abierta la configuración accederemos al apartado de visualización y en el apartado "examinar" cambiaremos el tamaño de texto a nuestra preferencia.




- Por último vamos a comprobar que el audio funciona correctamente. Para ello selecciona cualquier archivo de audio que aparece abajo en la colección y arrástralo a uno de los reproductores. Sube el fader de la mesa de mezclas y comprueba si suena. Si es así, la configuración de audio está correcta.



- En caso de que no puedas escuchar el audio comprueba en las preferencias en el apartado audio si aparece solo la opción speakers (altavoces) en el desplegable o si tienes la opción de activar los auriculares (headphones). En el caso de que dispongas de la opción auriculares, actívala y comprueba si suena. Debería de funcionar.



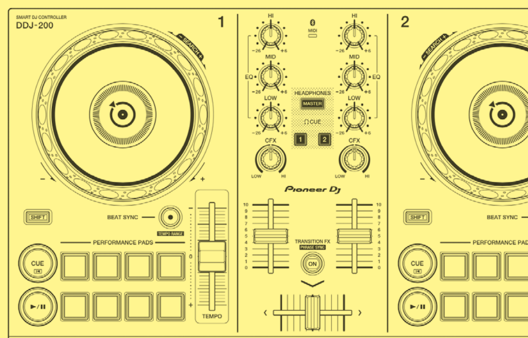

- ¡Todavía no suena! Comprueba en ese caso que todos los controles marcados con un recuadro de la controladora están en su posición neutra tal y como aparece en la imagen a continuación para asegurarte de que no estás silenciando el reproductor con ningún control.

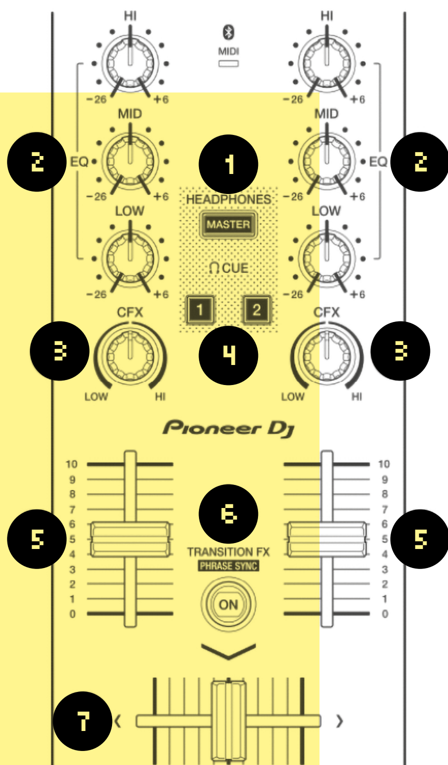


# Los controles

Aunque para este caso práctico utilizaremos como referencia la controladora **Pioneer DDJ 200**, se podrán utilizar otras controladoras de otros fabricantes. Las funciones suelen ser similares y las ubicaciones casi idénticas.

Una controladora se suele componer de dos partes: **la mesa de mezclas y los reproductores.** A continuación un esquema de ambas partes con una breve descripción de cada uno de los controles:



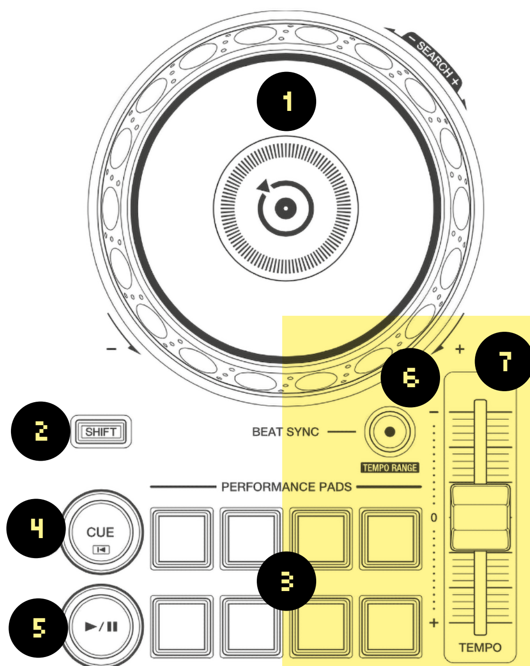




## LA MESA DE MEZCLAS

1. **MASTER** Para activar la preescucha del master en auriculares
2. **ECUALIZACIÓN** Amplia o reduce el rango de frecuencias del canal seleccionado.
3. **COLOR FX** Activa el efecto que tengamos preseleccionado en el programa. A la izquierda filtra las frecuencias agudo-medias y a la derecha filtra las frecuencias medio-graves
4. **CUE PREESCUCHA** Para realizar la preescucha de nuestros canales.
5. **VOLUMEN** Para dar paso a nuestras canciones a los altavoces.
6. **TRANSICIÓN AUTOMÁTICA** Este botón no funciona en Rekordbox.
7. **CROSSFADER** Para desplazarnos del canal 1 al canal 2 y mezclar las señales según deseemos.

## EL REPRODUCTOR

1. **JOGWHEEL** La parte superior actúa como un vinilo (efecto scratch). La parte exterior empuja(+) o retrasa(-) la canción sin afectar a su tempo. Si pulsamos SHIFT y tocamos la parte superior podemos avanzar más rápido sobre nuestra pista.
2. **SHIFT** Pulsando este botón junto con otros accedemos a funciones secundarias.
3. **PADS** Para activar hot cues, loops, pad fx y sampler. Las diferentes funciones se activan desde el programa. Pulsando SHIFT junto con los pads eliminará hot cues.
4. **CUE** Para activar el punto de referencia inicial de la canción. SHIFT más CUE devuelve a la posición inicial de la pista. Si quieres cambiar el CUE de lugar la canción deberá estar en pausa. Si se está reproduciendo regresará al último CUE marcado.
5. **REPRODUCIR/PAUSA**
6. **BEAT SYNC** Para activar la sincronización de tempo y rejilla. Junto con **SHIFT** cambia el rango de la barra de tempo (+-6, +-10, +-16, WIDE). Si lo dejamos pulsado durante más de un 1 seg el reproductor pasará a ser MASTER de la mezcla.
7. **BARRA DE TEMPO** Para modificar la velocidad de la canción (BPM)



## LOS PADS

### Funciones de pads:

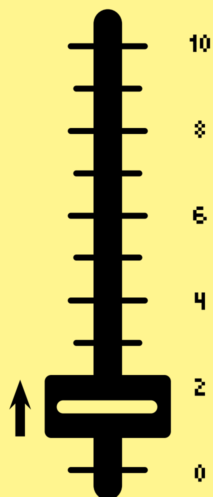
1. **HOTCUES** Se pueden marcar hasta 8 HOTCUES en la controladora. Pulsar el punto exacto con la canción en pausa o reproduciéndose para que el hotcue se almacene. Para borrar pulsar SHIFT mientras se selecciona el CUE a borrar.

2. **BEAT LOOP** Activando esta función en Rekordbox podremos activar loops. Pulsar el punto exacto con la canción en pausa o en reproducción para que el loop se active. Si se quiere almacenar el loop hay que volver a activar la función HOT CUE en los pads y mientras se esté reproduciendo el LOOP pulsar un pad cualquier para que se almacene. Para borrar pulsar SHIFT junto con el PAD seleccionado.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |

1. Beat Loop 1/4 compás
2. Beat Loop 1/2 compás
3. Beat Loop 1 compás
4. Beat Loop 2 compases
5. Beat Loop 4 compases
6. Beat Loop 8 compases
7. Beat Loop 16 compases
8. Beat Loop 32 compases

3. **PAD FX** Para activar los efectos que tengamos configurados en Rekordbox. Se activarán mientras mantengamos pulsados el PAD.
4. **SAMPLER** Para lanzar samplers que tengamos guardados o que el programa tenga pregrabado. Para ello tendremos que cargar nuestros samplers en el banco de Sampler de Rekordbox. Desde Rekordbox puedes descargar un banco de samplers gratuito.




*La diosa Calipso rescata a Ulises (detalle).*
Cornelis van Poelenburgh, 1630

# *Las transiciones*

Existen dos tipos de transiciones: **la mezcla y el corte.**

En la **mezcla** será requisito indispensable que las canciones modifiquen su velocidad para que puedan sonar al unísono como si fueran una única canción. Es por esto que no se recomienda en mezclas iniciales que las canciones a unir varíen mucho su velocidad. Como máximo podría establecerse una regla para los alumnos: que no modifiquen más de un 10% la velocidad de las canciones. ¿Pero cómo sabemos qué velocidad tiene la canción?

El parámetro de BPM que ya apareció en el apartado de metadatos de la biblioteca es la medida encargada de indicarnos cómo de lentas o rápidas son nuestras canciones. **El rango más común de velocidad se sitúa entre los 60 y los 180 BPM**. Esto no quiere decir que no se realicen canciones más lentas de 60 bpm o más rápidas de 180 bpm, pero la realidad es que son mucho menos frecuentes. De esta manera, si estamos reproduciendo una canción cuya velocidad nos indique 100 bpm podríamos mezclarla con canciones que vayan mínimo a 90 bpm o máximo 110 bpm. **Estos márgenes pueden ampliarse siempre que el alumnado y el profesorado lo deseen, lo que permitirá mezclas más creativas, pero también se recomienda poner un límite a la mezcla para que se pueda hacer uso del otro tipo de transición: el corte**.

En el **corte** la velocidad original de las canciones no tiene por qué modificarse, podremos pasar si lo deseamos de 180bpm a 120bpm. Como la palabra nos indica, en esta transición realizaremos un corte en la canción que se esté reproduciendo para reproducir justo después la siguiente.

Lo que sí se recomienda para ambas transiciones es que las canciones sigan una tonalidad **(key)**, para que la armonía funcione a modo de pegamento y de esta manera también podamos filtrar mejor los temas que queramos reproducir a continuación.

Para activar las sugerencias de tonalidades compatibles con la canción que estemos reproducción deberemos activar esta función tal y como aparece detallada en la imagen a continuación. Una vez activada y siempre que reproduzcamos una canción, el programa nos marcará la tonalidad en color verde de aquellas canciones que son compatibles.

| Colección (8033 pistas) | | | | | MASTER | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | M | Puntuación | Título de la pista | Artista | BPM | Tonalida |
| | | | ☆☆☆☆☆ | Come Back (Bonus Beats) | DC Deepressed | 122,95 | 11A |
| | | | ☆☆☆☆☆ | Come Back (Bonus Beats) | DC Deepressed | 122,96 | 11A |
| | | | ★★★★☆ | Come Back (Bonus Beats) | DC Deepressed | 122,96 | 11A |
| | | | ☆☆☆☆☆ | Yulunga | Dead Can Dance | 115,00 | 10B |
| | 1 | | ★★★★★ | Halcyon (VIP) | Deapmash | 126,00 | 3B |
| | | | ★★☆☆☆ | Groove Is In The Heart (Best Of Rhy | Deee-Lite | 121,41 | 8A |
| | | Club | ★★★★☆ | Deepak And Khan - Holle Holle (Indi | Deepak and Khan | 121,79 | 8A |
| | | | ☆☆☆☆☆ | Bells | Delroy Edwards | 124,00 | 10B |
| | | | ☆☆☆☆☆ | 6 FEET DEEP | DELROY EDWARDS | 177,35 | 2A |

Todas las recomendaciones detalladas respecto a la velocidad y la tonalidad son pautas flexibles que podrán modificarse si la sesión lo requiere y nunca deberán sustituir el criterio personal del grupo o la narrativa escogida. Siempre será preferible poner la canción que consideramos que debe ir a continuación aunque no vaya a tono o tenga una velocidad muy diferente. Podrá resultar más compleja la transición pero favorecerá a la narrativa de la sesión.

**A continuación se detallan los pasos para poder realizar una mezcla o un corte:**

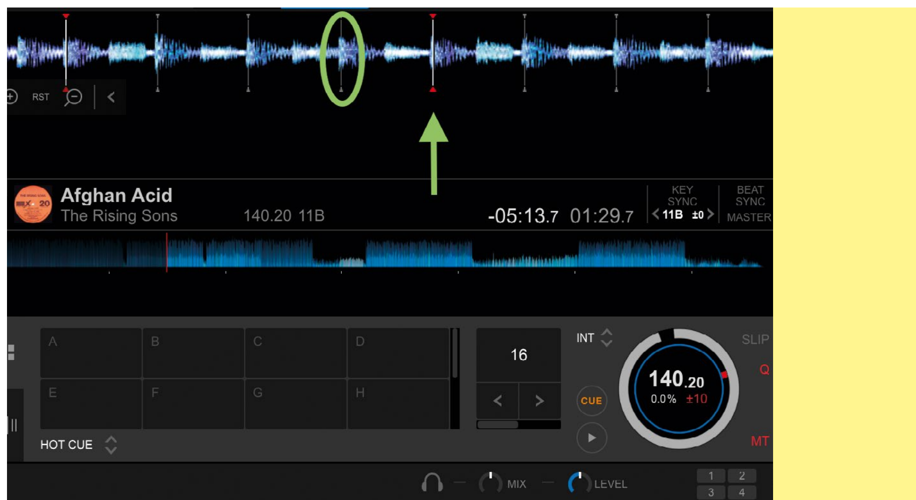
### CÓMO UNIR DOS CANCIONES (A Y B)

| MEZCLA | CORTE |
|---|---|
| Reproducir canción A | Reproducir canción A |
| Escoger la canción B | Escoger la canción B |
| Marcar CUE en canción B | Marcar CUE en canción B |
| Ajustar el tempo de canción B al de la canción A | Lanzar canción B en un punto determinado de A |
| Comprobar la mezcla en los auriculares | Bajar volumen de canción A rápidamente o esperar a que termine |
| Lanzar canción B en un punto determinado de A | |
| Bajar volumen de canción A progresivamente | |

# *Estructura musical*

¿Pero cómo decido en qué punto comienzo a mezclar o corto una canción? **La estructura musical es la encargada de facilitarnos esta decisión.**

La unidad mínima que vamos a utilizar para poder entender mejor la organización que tiene lugar dentro de las canciones es el tiempo. Un tiempo o beat equivale a cada una de las rayitas blancas que aparecen en la visualización de la onda de audio de las canciones. Cada línea, siempre y cuando el programa haya analizado correctamente la canción, se corresponderá con un tiempo o lo que es lo mismo, un beat, por lo que si contáramos las líneas que se reproducen en un minuto tendríamos como resultado los beats o tiempo por minuto (BPM).



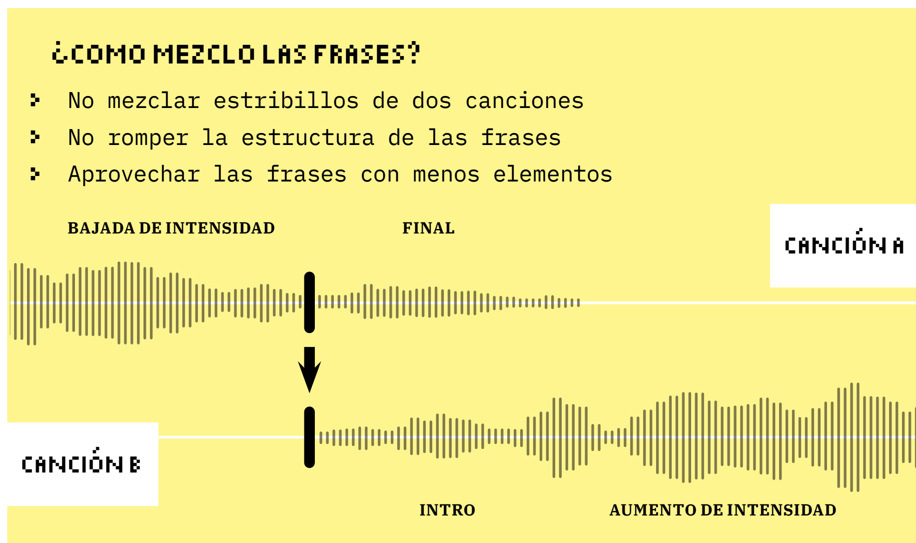

Cuando hablamos de encontrar el sitio idóneo para poder cortar o mezclar una canción, estamos hablando de encontrar aquellos tiempos que conseguirán que nuestras canciones encajen como si fueran piezas de puzzle. No valdrá por tanto lanzar la siguiente canción en cualquier tiempo, tendremos que afinar el oído para saber dónde están los momentos idóneos: aquellos tiempos en los que se produce un cambio de frase.

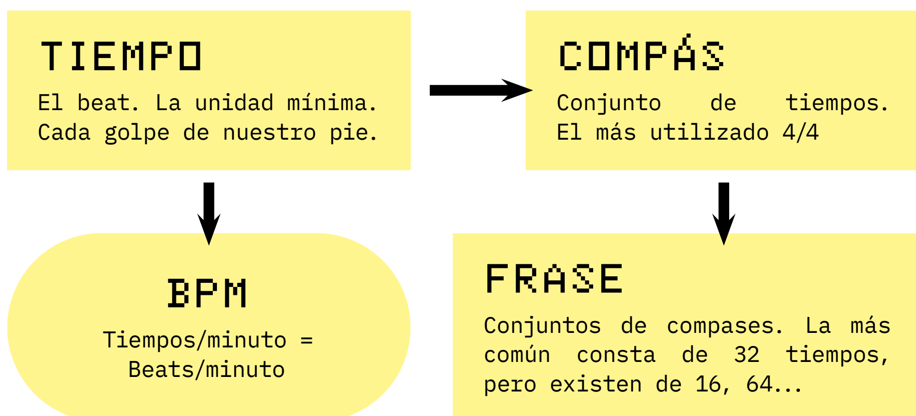
¿Pero a qué se corresponde una frase? Simplemente es un conjunto de tiempos. Generalmente se suele utilizar la medida de 32 tiempos, o lo que sería lo mismo, 8 compases de 4 de tiempos. Esto no quiere decir que no existan frases de menos o más tiempos. Siempre y cuando estemos en una estructura de 4/4, la frase podrá variar desde los 4 tiempos hasta los 128 tiempos o incluso más.

¿Pero cómo identificamos las frases? Una manera fácil de identificar las frases es contar desde el primer tiempo de la canción 8 compases de 4 de tiempos, es decir, 32 tiempos que suele ser la estructura más común de frase. De esta manera, cada 32 tiempos habrá un cambio de frase.

Son precisamente esos comienzos de frase los que tenemos que encajar entre canciones. Independientemente de que realicemos un corte o una mezcla las frases deben de sincronizarse para evitar sorpresas cuando vayamos a realizar nuestra transición. ¿Pero valdría entonces por ejemplo combinar dos frases con dos voces que se superponen? Para responder a esta pregunta antes deberíamos de al menos citar qué tipos de frases suelen componer una canción. Estas frases principales se suelen denominar como: intro, aumento de intensidad, estribillo, descanso, vocal, instrumental o final. Esta categoría es solo una referencia para que el alumnado pueda identificar mejor qué tipo de frases están intentando combinar en el caso de la mezcla o cortar en el caso del corte.

Una de las recomendaciones a la hora de unir canciones es tener en cuenta esta tipología de frases. De esta manera una bajada de intensidad de la canción A podrá combinar con una intro, subida de intensidad o descanso de B para que podamos cortar A antes de que vuelva a coger intensidad o de que se acabe, permitiendo a la vez que ninguna canción pierda su protagonismo, ya que A habrá desarrollado anteriormente su climax principal y B se estará aproximando al suyo. Un ejemplo a continuación:




La estructura musical sobre todo nos ayuda para poder identificar esos cambios, esos puntos y aparte que aparecen a lo largo de toda la canción y que nos ayudarán a que las transiciones resulten más mágicas. Cuando una canción deje un hueco, la siguiente comenzará su viaje y así sucesivamente.

# *Borrador de sesión*

En este apartado teniendo en cuenta nuestra colección, narrativa y aplicando las técnicas de mezcla o corte pasaremos a realizar el borrador de nuestra sesión. El documento que aparece a continuación es uno de los recursos que se compartieron con los centros, una plantilla de excel en la que podemos ver diferentes columnas: Artista, título, BPM original, BPM modificado, tono, intensidad, efectos, comentarios y otros datos que pueden ayudar a la hora de estructurar la sesión.

Como todos los documentos editables facilitados a lo largo de la actividad, están pensados para ser utilizados como plantillas modificables, por lo que en el caso de que se necesite incluir otros contenidos que se consideren de importancia para la sesión se podrán editar.

## TÍTULO SESIÓN

**¡¡IMPORTANTE!!** Antes de editar este documento crea una copia (pulsa Archivo / Hacer una copia) para que otros compañeros puedan seguir utilizándolo.

1. Puedes usar este documento para anotar las canciones que van a componer tu dj set. Empieza a escribir tu sesión debajo de los ejemplos.
2. Te ayudará anotar cómo van a ser las transiciones entre canción y canción (mezcla o corte)
3. También puedes detallar si usarás algún efecto en algún HOTCUE o parte concreta de la canción. Si tienes varios puedes separarlos por números.
4. No olvides indicar el estilo , la intensidad o cualquier otro dato que hayas utilizado para darle estructura a la narrativa de la sesión
5. Si necesitas más filas puedes añadirlas

| | Artista | Título | BPM original | BPM modificado | Tono | Intensidad | HOTCUE Inicio | HOTCUE transición | HOTCUE final | Transición | Efectos | Comentarios |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ej. 1 | Panjabi MC | Mundian bach to me | 98.07 | | 1A | 5 | (A) 0:00 | (B) 01:50 | (C) 2:59 | Mezcla | 1. Echo en HOTCUE C 2. Flanger en alguna bajada | Pertenece al capítulo"DUB CONTEMPORANEO" |
| Ej. 2 | The Bug | Live & Learn | 96.01 | 98.07 | 1A | 2 | (A) 0:00 LOOP 32 tiempos | (B) 03:19 | (B) 03:19 | Corte R (Echo) | | Pertenece al capítulo"DUB CONTEMPORANEO" |
| | | | | | | | | | | | | |

(El borrador completo en la siguiente página)

El objetivo de este borrador sonoro es ayudar en la elaboración de la lista definitiva de la sesión. Esto no quiere decir que siempre los djs llevemos las sesiones preparadas, pero en esta ocasión, al realizar un trabajo de investigación, sería recomendable ensayar las transiciones y decidir qué canciones se yuxtaponen y por qué se realiza la yuxtaposición de esa manera. Como el montaje de una banda sonora, la sesión tiene que tener una justificación con la temática que hayamos elegido y el borrador sonoro nos ayuda a que podamos definir mejor el tratamiento musical que vamos a aportarle a la temática.

| | Artista | Título | BPM original | BPM modificado | Tono | Intensidad | HOTCUE Inicio | HOTCUE transición | HOTCUE final | Transición | Efectos | Comentarios |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ej. 1 | Panjabi MC | Mundian bach to me | 98.07 | | 1A | 5 | (A) 0:00 | (B) 01:50 | (C) 2:59 | Mezcla | 1. Echo en HOTCUE C<br>2. Flanger en alguna bajada | Pertenece al capítulo"DUB CONTEMPORÁNEO" |
| Ej. 2 | The Bug | Live & Learn | 96.01 | 98.07 | 1A | 2 | (A) 0:00 LOOP 32 tiempos | (B) 03:19 | (B) 03:19 | Corte R (Echo) | | Pertenece al capítulo"DUB CONTEMPORÁNEO" |
| 1 | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | |

# MIX DE INVESTIGACIÓN

## *Ensayos*

Después de la realización de las sesiones online durante las cuales se explicaron todos los contenidos detallados en esta guía, los equipos docentes y alumnos de cada centro dedicaron dos meses a la finalización del proyecto y ensayos. Fue durante este tiempo el momento destinado principalmente a la familiarización de los grupos con los equipos técnicos y la teoría de dj, ya que el resto de apartados detallados en esta guía se explicaron semanalmente para que cada centro pudiera ir trabajando la actividad con sus equipos de trabajo y planteando las preguntas que pudieran surgir durante el proceso.

Además del acompañamiento que se llevó a cabo a lo largo de todas las sesiones grupales, se realizó un seguimiento a todos los centros mediante una tutoría online individual para las posibles dudas y complicaciones técnicas que pudieran surgir durante estos dos meses de ensayos.

## *Mix final*

En el patio del instituto, en un salón de actos, en el aula audiovisual o en una biblioteca. Cualquier ubicación puede ser buen escenario para una fiesta. Como únicos requisitos para la celebración de este mix final en el que los grupos de trabajo puedan compartir sus sesiones de investigación con otros alumnos del centro, solamente es necesario disponer una pantalla de proyección o monitor, un equipo de sonido y suficientes tomas de corriente.

Para la primera edición de Odiseamix se recomendó que la actividad no solo estuviera centrada en el trabajo de investigación, había que convertirlo en una fiesta, por lo que se le pidió también a los equipos de trabajo que tuvieran preparada una lista de sus temas preferidos. Todos estos mixes finales comenzaron con la presentación del mapa de la temática para que el público pudiera ubicar mejor las canciones escogidas para la sesión y su narrativa. Después se comenzaba con la realización del mix de investigación y sin cortes, una vez finalizado este mix de trabajo, comenzaron a mezclar sus propias canciones. En todas estas odiseasmix acabamos retirando las sillas o apagando las luces. Una investigación que concluía en baile. Lo difícil fue parar la música para seguir después con el resto de las clases.

# SOBRE LA CREADORA

## ANA RAMÍREZ

Es comunicadora audiovisual, tallerista y creadora de historias sonoras como dj bajo el nombre de **Jade Tansa**. Fundadora de **LIE radio** junto con **Esteban Bove,** ha actuado en espacios como el **Centro Andaluz de Arte Contemporáneo** de Sevilla, el **Centro de Creación Contemporánea de Andalucía**, **Radio 3** y **Radio Dublab** de Barcelona. También ha participado en la creación de espacios sonoros de obras de artes escénicas incluidas en el proyecto **Ágora** de la **Junta de Andalucía** y el **Festival de Artes Escénicas de Sevilla**.

Actualmente su trabajo sigue enfocado en la creación de narrativas a través de la música y en el proyecto **RUIDO!**, una escuela de DJ itinerante que ha creado con los objetivos de facilitar el acceso al aprendizaje de esta técnica y para ampliar los contextos a los que suele estar asociada la figura del dj.

CUE





GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

cccc

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

RUIDO!

ZEMOS98


Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional